



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Módulo: Módulo III -Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos (ATSC)

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: (comum às três linhas de pesquisa)

Professor: Dr. Luís Carlos Petry (cód. 7197-8)

Semestre: 2º semestre de 2010

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Ementa da Disciplina e Estrutura Geral da Disciplina:



A Ementa da Disciplina:

A Disciplina propõe uma discussão e ensaio reflexivo dos fundamentos ontológicos e epistemológicos dos games tridimensionais, a partir dos métodos da teoria dos signos, da arqueologia do sujeito, da psicanálise e da fenomenologia, visando a identificação, classificação e sistematização dos componentes e conteúdos presentes que indicam os elementos de constituição ontológica identificáveis nas produções digitais e suas incidências sobre a produção do sujeito. Analisará casos modelos existentes no mercado e dentro da produção acadêmica atuais (exemplos Open Source, Free Ware, etc.) objetivando a discussão dos sistemas de codificação e parametrização dos mesmos, buscando critérios ontológicos que possam nortear a produção digital e pesquisa de jogos digitais.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Objetivo principal:

A disciplina tem como seu Objetivo Principal REFLETIR acerca da constituição e evolução das estruturas ontológicas presentes nas aplicações atuais dos games (comerciais e acadêmicos), a partir dos paradigmas abrangidos pela narratologia e ludologia, dentro de uma perspectiva que englobe as perspectivas pragmática, arqueológica e psicanalítica que incidam sobre a produção do sujeito dos games.

Além disso, Objetivos Derivados são organizados:

IDENTIFICAR os elementos básicos ontológicos que estão presentes nos processos de subjetivação dos jogos digitais atuais;
CLASSIFICAR os elementos teóricos de uma ontologia do sujeito que permitam compreender mais alargadamente a inserção dos grupos humanos no ciberespaço;
ORGANIZAR o sistema de referência metodológico para a abordagem conceitual de uma ontologia que dê contas das questões da subjetividade dentro dos games;
ESTRUTURAR os requisitos ontológicos mínimos de uma hermenêutica-pragmática da concepção e desenvolvimento de narrativas em games;
DISCUTIR os conceitos e metodologias utilizados nos processos de investigação do usuário de games e nos aspectos iniciais para a produção de narrativas em games.

Campo Temático:

A disciplina apresenta a discussão teórico-pragmática das bases conceituais e metodológicas atuais, nas expressões de autores brasileiros, americanos e europeus) do mundo digital dos games, da hipermídia e dos experimentos digitais, a partir de uma epistemologia do universo digital apoiada na semiótica e na fenomenologia. Discute a contextualização do campo, desde os trabalhos vinculados a pesquisa do usuário, bem como as filosofias de construção de games e engines. Analisa as propostas metodológicas vinculadas aos grupos teóricos e suas extensões pragmáticas no campo do desenvolvimento e conceito que se relacionam com a produção do sujeito dos games (tomado como o usuário).

Metodologias Previstas:

A disciplina irá apresentar diversas atividades metodológicas, dentre elas, (1) Aulas expositivo-dialogadas; (2) Seminários de Leitura e Análise de Textos; (3) Apresentação de Resenhas Elaboradas das Aulas; (4) Redação de Micro-textos dos Verbetes para a Wiki; (5) WorkShop em Laboratório na área de Games: navegação em protótipos e peças disponíveis; (6) Seminário Final de Apresentação dos Trabalhos e Exercícios da Disciplina.

2. Programa da Disciplina



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 01:

Apresentação da Disciplina e do Professor; Organização do sistema de Seminários de Leitura dos Alunos; Organização do sistema de Leitura e resenhas Críticas das Aulas; Organização do Processo de Avaliação; Introdução da Questão Fundamental da Disciplina:
Por uma discussão da questão da ontologia nos metaversos e games (aspectos de mundo – Worldbuilding – e aspectos do sujeito dos jogos);

Aula 02:

Bases conceituais da questão da ontologia nos games: perspectivas de Hansen e Heim
Exploração de game narratológico;

Aula 03:

Aspectos da filosofia da técnica nos jogos digitais: aventura do sujeito versus performance do sujeito - os aspectos chave introduzidos por Doom & Myst: abordagens de Feenberg, Drew e vattimo.
Exploração do game Myst e do game Doom;

Aula 04:

Continuação do tópico anterior;
Comparação dos exemplos anteriores de games com as novas formas de narrativa. Introdução ao Soft Cinema de Mannovich

Aula 05:

O Soft Cinema e o Filme Interativo: aplicações sobre os games Heavy Rain e GTA.

Aula 06:

Perspectivas da abordagem do Soft Cinema e a posição do sujeito dada pela psicanálise francesa.

Aula 07:

Case I: aplicação em caso modelo das discussões trabalhadas de 01 a 06 supra.
Modelo: Shadow of Collusus (PS2);

Aula 08:

Case II: aplicação em caso modelo das discussões trabalhadas de 01 a 06 supra.
Modelo: Heavy Rain (PS3/XBox);

Aula 09:

Case IIB: Finalização da aplicação em caso modelo das discussões trabalhadas de 01 a 06 supra.
Modelo: Heavy Rain (PS3/XBox);



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 10:

Case III: aplicação em caso modelo das discussões trabalhadas de 01 a 06 supra.

Modelo: Path (PC/Mac).

Aula 11:

Ensaio sobre o Sujeito Moderno nos Games a partir de uma Teoria da Pós-Modernidade e do Sujeito Pós-moderno: as perspectivas de Vattimo e Foucault.

Aula 12:

As várias posições do sujeito moderno e as perspectivas da teoria do discurso;

Aula 13:

Existe um cuidado de si nos Games?

Aula 14:

O cuidado de si e os games: palestra do filósofo André Yazbek.

Aula 15:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados

Aula 16:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados

Aula 17:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados

Avaliação Geral dos Trabalhos da Disciplina

3. Bibliografia

3.1. Bibliografia básica:

Aarseth, Espen J. (2005). Cibertexto: aspectos sobre literatura ergódica. Lisboa. Pedra de Roseta.

Aumont, Jacques (2005). A imagem. Campinas: Papirus.

Colapietro, V. e Olshewsky (eds.) (1996). Peirce's Doctrine of Signs. Berlin: Mouton de Gruyter;

Hansen, Mark B.N. (2003). New philosophy for new media. England. MIT Press.

Heim, Michael. (2009). A essência da VR, in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_metav_heim.pdf

Davidson, Drew (2009). A jornada da narrativa: a história de Myst contada em dois meios. in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_davidson.pdf

Granger. Gilles-Gaston (1989). Por um conhecimento filosófico. Campinas: Papirus.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

- Lacan, Jacques (2001). O Seminário. O eu na teoria de Freud e na técnica psicanalítica. Rio de Janeiro. Zahar;
- _____. (2008). O Seminário. Um discurso que não seria do semblante. Rio de Janeiro. Zahar;
- _____. (2008). O Seminário. De um Outro a outro. Rio de Janeiro. Zahar;
- _____. (2009). O Seminário. Um discurso que não seria da aparência. Rio de Janeiro. Zahar.
- Manovich. Lev. Espaço navegável. In: Revista Comunicação e Linguagens, Lisboa – Universidade Livre de Lisboa, 2005. N. 34. pp.109-141.
- _____. (2005) SOFT CINEMA: Navigating the Database. MIT Press. In URL: <http://softcinema.net/?reload>
- Mourão. José Augusto. (2001) Para uma poética do hipertexto. Lisboa. Edições Universitárias Lusófonas.
- Petry, Arlete dos Santos (2009). Metaverso Ilha Cabu: relato de uma produção em processo. in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_petry_a.pdf
- Petry, Luís Carlos (2009). Estruturas cognitivo-ontológicas dos Metaversos. In Slactions 2009. Disponível on-line em: <http://www.topofilosofia.net/textos/>
- Santaella, Lucia (2001). Matrizes da linguagem e pensamento (sonora visual verbal): aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras.
- _____. (2004). Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus;
- Yazbek, André Constantino (2010). Itinerários cruzados: os caminhos da contemporaneidade filosófica francesa nas obras de Jean-Paul Sartre e Michel Foucault. São Paulo: EDUC-FAPESP.

3.2. Bibliografia adicional:

- Peirce, Charles-Sanders (1983). Escritos Coligidos. In. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural;
- Pareyson, Luigi (2001). Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (2005). Verdade e Interpretação. São Paulo: Martins Fontes;
- Rowlands, Mark (2005). SCIFI=SCIFILO: a filosofia explicada pelos filmes de ficção científica. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Santaella, Lucia (2003). Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Hacker.
- Severino, A. J. (2000). Metodologia do trabalho científico, 21a. ed. revista e ampliada. São Paulo: Cortez.
- Stein. Ernildo (2002). Uma breve introdução à filosofia. Ijuí: UNIJUÍ.

4. Avaliação

- A avaliação será realizada a partir dos seguintes tópicos:
- Apresentação de Seminário-leitura;
 - Apresentação de Resumos Críticos de Leituras e Aulas;
 - Produção de Experimento de Leitura e Análise Crítica de Game-hipermídia (na



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

PUC-SP

forma digital ou Texto) durante a disciplina;
Frequência e participação em aula.